Méthodes/Outils utilisés

Coder les règles du jeu (réparti en 14 niveaux)

Création d'une IA participant au jeu

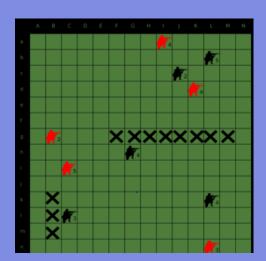




Projet Lowatem

Utilisation des différents types de méthodes de class

Rédaction de tests unitaires



1 Tojet Lowatem	
Niveau 0	
Manufacture Control of the Control o	118/110 \
Niveau 1	305/10
	N802
Nivesu Z	926,910
	300 Hb
Niveau 3	305/110
	Jest His
Niveau 4	202/210
Niveau S	53/710
Nivesu 6	80/310
Niveau 7	
Carried a	176/10A
Niveru B	
Niveau 5	8/18
Niveau 9	
	80.100
Niveau 10	
SHIRITH HALL	9/16
Niveau 31	
BILLII III III	20170
Niveau 12	NAME OF THE OWNER OWNER OF THE OWNER OWNE
STORES .	975
Niveau 13	
Niveau 14	NAME OF THE OWNER OWNER OF THE OWNER OWNE

Compétences mises en œuvre

Résultat livré